



**АДМИНИСТРАЦИЯ КРАСНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 2 Красносельского района Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБДОУ детского сада № 2
Красносельского района
Санкт-Петербурга
Протокол № 4 от 28.05.2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Заведующим ГБДОУ детского сада № 2
Красносельского района
Санкт-Петербурга
_____/И. С. Модок/
Приказ № 69/1 – А от 29.05.2026 г.

с учётом мнения Совета родителей
ГБДОУ детский сад № 2
Красносельского района Санкт-Петербурга
протокол № 2 от 27.05. 2026г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Шахматы в детском саду»

Возраст детей: 6-7 лет Срок
реализации: 1 год

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования и образовательной организации:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. СП 2.4.3648-20: «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. СанПиН 1.2.3685-21: «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
6. Постановление Правительства РФ от 15.09.2020 № 1441: «Правила оказания платных образовательных услуг»
7. Уставом ГБДОУ и локальными актами (Положение о разработке и утверждении дополнительных общеразвивающих программ и др.).
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки РФ.

Рабочая программа

Актуальность программы определяется современными требованиями, так как *шахматы* – эффективный инструмент развития интеллекта ребенка дошкольного возраста, Игра способствует в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения. В 6–7 лет дети активно осваивают знаково-символические системы, что создаёт благоприятные предпосылки для знакомства с шахматными правилами через игровые, сказочные и практические формы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы в детском саду» носит техническую направленность. Уровень освоения общекультурный

Отличительными особенностями данной программы является обобщение опыта работы с детьми дошкольного возраста. Программа построена на игровом погружении: каждая тема подаётся через дидактические игры, сказочные сюжеты, практические действия с фигурами. Теоретический материал минимален и всегда сопровождается наглядными и двигательными упражнениями. Акцент делается не на запоминании дебютных схем, а на понимании логики игры и развитии базовых навыков, необходимых для дальнейшего обучения. Благодаря комбинированному подходу, удастся в наибольшей степени раскрыть возможности детей старшего дошкольного возраста, пробудить живой интерес не только к шахматам, но и к любой исследовательской работе. Игра в шахматы дает возможность ребёнку реализовать врожденную потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности. Особенно это актуально для нынешнего времени - времени решительных преобразований во всех сферах человеческой деятельности, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала, запасов внутренней энергии человека.

Адресат программы

Данная программа разработана для детей 6-7 лет (подготовительная к школе группа), не имеющие или имеющие минимальные знания о шахматах. Группы формируются по желанию детей и родителей, наполняемость 8–10 человек.

Педагогическая целесообразность создания данной образовательной программы обусловлена наличием у детей стремления к всевозможным играм и состязаниям, связанным с некими переживаниями, новыми ситуациями, преодолением трудностей, достижением успеха. Удовлетворению перечисленных потребностей в полной мере может содействовать игра в шахматы. Игра в шахматы используется также для решения педагогических задач. Во-первых, соревнования связаны с преодолением своих страхов (неуверенности в собственных силах, как умственных, так и физических и т.п.), что позволяет корректировать волевую сферу детей. Во-вторых, игра предусматривает работу в команде и активное коммуникативное взаимодействие участников, что дает возможность формировать у детей навыки делового общения. В-третьих, игра предполагает острые эмоциональные переживания участников и позволяет педагогически воздействовать на сферу саморегуляции детей.

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, через обучение основам шахматной игры в игровой и доступной форме.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с шахматной доской, фигурами, их названиями и правилами ходов;
- научить правильно расставлять фигуры перед партией;
- сформировать представление о цели игры – мате;
- обучить простейшим тактическим приёмам (двойной удар, связка, завлечение, отвлечение);
- познакомить с элементарными правилами разыгрывания дебюта (быстрое развитие, центр, безопасность короля);
- научить решать простейшие шахматные задачи (мат в 1 ход) с помощью педагога.

Развивающие:

- развивать логическое мышление, внимание, память, пространственную ориентацию;
- развивать умение анализировать простую игровую ситуацию и выбирать ход;
- способствовать развитию речи (использование шахматных терминов в игре);
- формировать внутренний план действий через игровые задания.

Воспитательные:

- воспитывать усидчивость, терпение, уважение к сопернику;
- формировать навыки самоконтроля и умение достойно принимать поражение;
 - поддерживать интерес к интеллектуальным играм и познанию нового.

Объем и срок реализации

Программа рассчитана на 1 год обучения, 64 часа (2 раза в неделю по 25-30 минут) Продолжительность занятий установлена с учетом возрастных особенностей учащихся, допустимой нагрузки в соответствии с санитарными нормами и правилами, утвержденными СанПин1.2.3685-21. Программа носит общеразвивающий характер, позволяющий освоить программу каждому обучающемуся.

Условия реализации программы

Занятия проводятся в помещении, оборудованном столами и стульями по росту детей. Каждый ребенок имеет доступ к шахматному комплекту. Используется демонстрационная доска для показа. Все материалы безопасны для детей. В процессе занятий обеспечивается смена деятельности (физминутки, пальчиковые игры), соблюдается санитарный режим.

Формы проведения занятий

Занятия проводятся в различных формах: игровые занятия, беседы с показом, практическая игра на досках, дидактические игры, наглядные пособия (карточки с фигурами, плакаты).

Материально-техническое обеспечение:

- наличие учебного кабинета;
- столы и стулья по росту
- демонстрационная магнитная доска, маркерная доска,
- наглядные пособия (карточки с фигурами, плакаты, иллюстрации, фотографии).
- необходимое количество шахматных комплектов;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;

Особенности организации образовательного процесса

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен учащимся.

Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "до матового" периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у учащихся: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих учащихся, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность учащихся на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Во второй половине программы учащиеся больше времени проводят в практических играх. Кроме того, появляется соревновательный момент - конкурсы, мини-турниры внутри группы.

В процессе обучения учитываются индивидуальные особенности каждого учащегося. Ему могут быть предложены усложненные или облегченные задания.

Принципы реализации программы:

- **принцип развивающей** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- **принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- **принцип доступности**, последовательности и системности изложения программного материала;
- **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы направлены на поддержку активности и инициативы ребен-

ка.

Планируемые результаты

Личностные результаты

- понимание шахмат как составной части культурного наследия человечества;
- развитие эмоционально-волевых качеств и коммуникативных навыков, способствующих социальной самореализации ребенка;
- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в коллективе;
- способность формулировать собственное мнение и позицию;
- владение основами самоконтроля, самооценки;
- ответственное отношение к учению, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

Метапредметные результаты

- развитие оперативной и долговременной памяти, а также образного и ассоциативного мышления, фантазии и творческого воображения, эмоционально-ценностного отношения к явлениям жизни;

К концу учебного года воспитанники:

- знают названия всех шахматных фигур и их ходы;
- правильно расставляют фигуры на доске перед игрой;
- понимают цель игры – поставить мат королю соперника;
- применяют простые тактические приёмы (двойной удар, связка) в практической игре с помощью педагога или самостоятельно;
- используют основные принципы дебюта (развитие фигур, центр, безопасность короля);
- решают задачи на мат в 1 ход (с частичной помощью взрослого);
- проявляют интерес к игре, умеют радоваться успехам и с уважением относиться к сопернику.

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Наблюдение
2	Шахматная доска и фигуры	8	3	5	Игровые задания
3	Ходы фигур и взятие	12	4	8	Решение позиций
4	Цель игры – мат	8	2	6	Задачи на мат
5	Основы дебюта	8	3	5	Практическая игра
6	Простые тактические приёмы	12	4	8	Решение задач
7	Простейшие эндшпили	8	2	6	Игровые задания
8	Итоговые занятия (мини-турниры, конкурсы)	6	-	6	Соревнования
	Итого	64	19	45	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала	Дата окончания	Всего учебных недель	Всего часов	Режим занятий
--------------	-------------	----------------	----------------------	-------------	---------------

1 год	сентябрь	май	32	64	2 раза в неде- лю по 25–30 мин
-------	----------	-----	----	----	--------------------------------------

Содержание программы обучения (по разделам)

1. Вводное занятие (2 ч)

Теория: знакомство с группой, техника безопасности, показ шахматной доски и фигур.

Практика: свободная игра с фигурами, рассматривание.

2. Шахматная доска и фигуры (8 ч)

Теория: доска (поля, вертикали, горизонтали, диагонали, центр). Названия и внешний вид фигур: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка.

Практика: игры «Волшебный мешочек», «Угадай фигуру», «Расставь правильно», «Что общего?», «Кто быстрее соберёт». Расстановка фигур в начальной позиции.

3. Ходы фигур и взятие (12 ч)

Теория: как ходит каждая фигура, отличие хода от взятия. Ценность фигур (сравнение в пешках).

Практика: отработка ходов на демонстрационной доске; упражнения «Пройди лабиринт», «Сними часовых», «Игра на уничтожение» (фигура против фигуры); свободная игра с целью уничтожения фигур.

4. Цель игры – мат (8 ч)

Теория: шах, мат, пат – определения. Как король ходит и бьёт.

Практика: решение простых задач «Мат в 1 ход» ферзём и ладьёй; игры «Дай шах», «Защитись от шаха», «Мат или не мат». Разыгрывание матовых позиций.

5. Основы дебюта (8 ч)

Теория: начальная позиция, принципы – займи центр, развивай лёгкие фигуры, сделай рокировку.

Практика: практическая игра с ограниченным числом фигур (без ферзей); разбор типичных ошибок; игры «Кто быстрее выведет фигуры», «Сделай рокировку».

6. Простые тактические приёмы (12 ч)

Теория: понятие тактики – нападение и защита. Двойной удар (вилка), связка, завлечение, отвлечение.

Практика: решение задач на каждый приём (по 2–3 занятия); отработка в практических партиях (игра с «ловушками»); конкурс «Найди тактику».

7. Простейшие эндшпили (8 ч)

Теория: что такое эндшпиль, как провести пешку в ферзи, квадрат пешки, мат ферзём и ладьёй одинокому королю.

Практика: разбор позиций на доске; отработка мата ферзём и ладьёй; игры «Проведи пешку», «Квадрат пешки»; решения позиций.

8. Итоговые занятия (6 ч)

Практика: внутригрупповой турнир (блиц), конкурс решения задач, награждение победителей и участников. Повторение пройденного в игровой форме.

Календарно тематический план

№ занятия	Дата занятия планируемая	Дата занятия фактическая	Название раздела и темы	Кол-во часов
1.			Вводное занятие. Знакомство с шахматами	1
2.			Шахматная доска и поля. Центр, края	1
3.			Знакомство с фигурами: пешка, ладья	1
4.			Фигуры: слон, конь (внешний вид, ходы)	1
5.			Фигуры: ферзь, король (внешний вид, ходы)	1
6.			Расстановка фигур в начальной позиции	1
7.			Игра «Угадай фигуру» (закрепление)	1
8.			Повторение: доска, фигуры, начальная позиция	1
9.			Ход пешки и взятие пешкой	1
10.			Ход ладьи и взятие ладьёй	1
11			Ход слона и взятие слоном	1
12			Ход ферзя и взятие ферзём	1
13			Ход коня и взятие конём (особенности)	1
14			Ход короля и взятие королём (шах)	1
15			Ценность фигур (игра «Кто сильнее?»)»	1
16			Игра «Истребитель» (одна фигура бьёт все другие)	1
17			Что такое шах? Как защититься от шаха	1
18			Как поставить мат? (понятие мата)	1

19			Мат ферзём одинокому королю (показ)	1
20			Мат ладьёй одинокому королю (показ)	1
21			Решение задач «Мат в 1 ход» (ферзь, ладья)	1
22			Решение задач «Мат в 1 ход» (другие фигуры)	1
23			Повторение: шах, мат, пат (игра «Убери шах»)	1
24			Конкурс «Кто быстрее даст мат?» (на доске)	1
25			Принципы дебюта: займи центр	1
26			Принципы дебюта: развивай фигуры (слоны, кони)	1
27			Принципы дебюта: рокировка (когда и как)	1
28			Игра с соблюдением дебютных принципов (без записи)	1
29			Анализ ошибок в дебюте (разбор партий)	1
30			Игра «Кто быстрее разовьёт фигуры?»	1
31			Повторение дебютных принципов в игре	1
32			Мини-турнир по дебюту (короткие партии)	1
33			Тактика: нападение и защита (основы)	1
34			Тактический приём «Двойной удар» (вилка)	1
35			Решение задач на двойной удар	1
36			Тактический приём «Связка» (простая)	1
37			Решение задач на связку	1
38			Комбинированные задачи (2–3 приёма)	1

39			Решение задач на завлечение	1
40			Тактический приём «Отвлечение»	1
41			Решение задач на отвлечение	1
42			Комбинированные задачи (2–3 приёма)	1
43			Игра с применением тактических приёмов	1
44			Конкурс решения тактических задач	1
45			Эндшпиль: понятие, как провести пешку в ферзи	1
46			Квадрат пешки (правило)	1
47			Мат ферзём и королём против короля (практика)	1
48			Мат ладьёй и королём против короля (практика)	1
49			Решение эндшпильных позиций (простые)	1
50			Игра «Проведи пешку» (два игрока)	1
51			Повторение: тактика + эндшпиль	1
52			Свободная игра с анализом позиций	1
53			Повторение всех разделов (игровое занятие)	1
54			Подготовка к итоговому турниру (повторение правил)	1
55			Итоговый турнир (1-й тур)	1
56			Итоговый турнир (2-й тур)	1
57			Итоговый турнир (3-й тур)	1
58			Конкурс решения задач (финал)	1

59			Награждение победителей, обсуждение результатов	1
60			Резервное занятие (закрепление)	1
61			Резерв (повторение или дополнительные игры)	4
62				
63				
64				
	Итого:			64

Примечание: при необходимости количество резервных занятий можно сократить, добавив больше практической игры.

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Диагностика проводится в форме **педагогического наблюдения** в процессе игровой деятельности. Оцениваются следующие показатели (по 3-балльной шкале: 1 – не проявляет, 2 – с помощью, 3 – самостоятельно):

Показатель	Критерии наблюдения
Знание фигур	Узнаёт и называет все фигуры, их цвет
Расстановка	Правильно расставляет фигуры на доске
Ходы и взятие	Выполняет ходы по правилам, не путает фигуры
Понимание мата	Может поставить мат в простых позициях с помощью
Тактика	Замечает простые тактические удары (двойной удар, связку)
Дебютные принципы	Пытается развивать фигуры и делать рокировку
Самостоятельность	Играет с минимальной помощью взрослого
Отношение к игре	Проявляет интерес, соблюдает правила, уважает соперника

Итоговый уровень определяется как сумма баллов:

- высокий (21–24) – уверенно играет с соблюдением правил, решает задачи;
- средний (14–20) – играет с незначительной помощью, допускает ошибки;
- низкий (менее 14) – требуется постоянное сопровождение, интерес неустойчив

Методические материалы

Основой обучения является игровой метод. На каждом занятии используется не менее одной дидактической игры из приведённого ниже списка. Теоретический материал объясняется через сказочные сюжеты (например, «Шахматный теремок», «Колобок», «Репка»). Все задания сопровождаются наглядным показом на демонстрационной доске.

Дополнительный материал

Дидактические игры и задания используемые на занятиях

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.

«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» - король, «Баба» - ферзь, «Заяц» - пешка, «Лиса» - конь, «Волк» - слон, «Медведь» - ладья, а Колобок - шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест - он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

«Что общего?». Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

«Белые и черные». В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

«Угадайка». Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А это- го?..»

«Цвет». Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

«Ряд». Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

«По росту». Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

"Игра на уничтожение" - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не стано-

вась на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6-7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Список шахматной литературы для педагогов:

1. А.К. Костенюк, Н.П. Костенюк «как научить шахматам» Москва 2008г
2. Весела, И. Шахматный букварь / И. Весела, И. Веселы. — М.: Просвещение, 1983;
3. Гришин, В. Г. Шахматная азбука / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. — М.: Детская литература, 1980;
4. Зак, В. Г. Я играю в шахматы / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
5. Карпов, А. Е. Учитесь шахматам / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
6. Карпов, А. Е. Школьный шахматный учебник / А. Е. Карпов, А. Б. Шингирей. — М.: Русский шахматный дом, 2005;
7. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
8. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны [текст]: учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной школы / И. Г. Сухин - Обнинск Духовное возрождение, 1998;
9. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999;
10. Хенкин, В.Л. Шахматы для начинающих / Виктор Хенкин. — М.: Астрель: АСТ, 2008;
11. Шахматы, — школе / сост. Б. С. Гершунский, А. Н. Костьев. — М.: Педагогика, 1991.
12. В. Касаткина «Шахматная тетрадь».

Список шахматной литературы для детей:

1. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб.: Литера, 2005;
2. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. — СПб.: Питер, 2009;
3. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей / Н. М. Петрушина - Ростов н/Д Феникс, 2006;
4. Сухин, И. Г. Волшебный шахматный мешочек / И. Г. Сухин. — Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992;
5. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
6. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;

Интернет-ресурсы

1. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
2. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.